

糜琴

(+1)385-266-8520 | chen.mi@utah.edu | www.lishtys.com | [作品集](#)

专业技能

- C#, Java, C++, Lua
- 服务器开发, MySQL 数据库
- 手机游戏开发, SDK 接入, VR 硬件接入
- Unity, Unreal
- 计算机网络, 软件工程
- 图像渲染

项目经历

北京少年时代科技有限责任公司 (全职)

北京

Unity客户端开发

08/2015-05/2017

- 项目: [霹雳無敵](#)。卡牌战斗游戏, 2016年台湾地区上线, 上线阶段台湾地区畅销榜前十, Google 商店推荐, [荣耀王冠](#)【[研发名称](#)】, MMOARPG 手游, 预计2018年大陆上线。
- 开发并维护线上项目。基于NGUI实现客户端UI框架。基于状态机实现卡牌战斗的核心战斗模块, 完成游戏内常见的玩法功能模块; 基于行为树理论实现ARPG游戏怪物行为; 基于Unity的寻路系统, 解析烘焙的网格数据, 实现与服务器端的寻路状态数据同步。接入不同的海外/国内账户系统, 内购系统, 用户行为分析系统。
- 开发Unity开发工具, 实现美术资源自动导入生成预制; 实现AssetBundle打包及资源加载架构; Unity内Excel配置表导出压缩及加载使用方案。

深圳英宝通科技有限公司, 北京分公司(实习)

北京

Unity 技术支持, 教育项目产品总监

08/2014-04/2015

- 建立[蛮牛教育](#)项目, 担任产品总监, 制作Unity开发相关教学视频。
- 参与MMORPG项目的制作, 参与MOBA项目制作(课程教学向); 独立完成一个弱联网战斗卡牌游戏, 服务器端为Webservice与MySQL数据库, 战斗表现使用动画序列由服务器段发送消息, 客户端完成表现。

湖南大学, 设计学院

09/2016-06/2017

长沙

- 基于ZSpace虚拟汽车拆卸项目(2016 CUIDC 二等奖); 基于HTC Vive的传统文化展览。

江西动漫创意与数字媒体重点实验室

10/2013-06/2015

南昌

- 设计并实现基于Unity与Kinect的[虚拟实验室平台](#)(2014 Unity Awards 大中华区非游戏原创组金奖)

犹他大学, 娱乐艺术与工程硕士游戏工作室

盐湖城

- 当前项目: [最终围城](#), 3D联网桌游。项目技术负责人, 完成客户端资源, UI的整体架构, 模型动作加载解决方案, 部分功能模块开发; 负责服务器全部开发, 服务器基于.NET Socket, 自定义通信协议与三层消息包, 数据库为Mysql。预计五月上架商店。
- 完成开发: 基于MonoGame 开发双人联网跑酷游戏, 服务器架构为Lidgren; 基于 Phaser实现2D平台跳跃游戏; 基于 Unreal汽车跑酷游戏;
- 为Moran Eye Center制作协助动物视觉研究的程序, 接入硬件 Labjack。

教育背景

犹他大学, 美国

盐湖城

硕士, Entertainment Art and Engineering: Master Game Studio, 开发方向

08/2017 - 至今

江西师范大学, 中国

南昌

本科, 软件学院, 软件工程(商务软件应用与开发)

09/2011 - 07/2015